



Spreukenlijst & Castsysteem

In de volgende pagina's worden alle spreuken die The Balance gebruikt uitgelegd.

Inhoud

[Spreukenlijst en Castsysteem:](#)

[Level 0 Spreuken](#)

[Level 1 Spreuken](#)

[Level 2 Spreuken](#)

[Level 3 Spreuken](#)

[Level 4 Spreuken](#)

Spreukenlijst en Castsysteem:

Elke spreuk heeft een aantal eigenschappen:

- Beschrijving
- Effect
- Laadtijd (LT)
- Cooldown (CD)
- Mana (Ma)
- Puntenkosten per pad van magie.

Hieronder worden deze zes punten uitgelegd.

Beschrijving:

Elke spreuk heeft een bepaalde uitwerking. Wat een spreuk precies doet wordt aangegeven in de beschrijving van deze spreuk. Dit is dus een stukje informatie over wat er IC gebeurt wanneer jij de spreuk cast. Dit kun je gebruiken om je eigen incantatie te bedenken. Verder geeft het je extra informatie die handig is voor roleplay.

Effect:

Het effect van de spreuk is het gedeelte wat beschrijft wat de spreuk voor uitwerking heeft in het spel. Hier wordt beschreven wat er OC en IC gebeurt wanneer deze spreuk gecast wordt.

Laadtijd:

De laadtijd geeft aan hoelang (in seconden) je minimaal moet uitspelen dat je deze spreuk cast, voordat je de call van de spreuk mag roepen. Het is wel de bedoeling dat de laadtijd duidelijk uitgespeeld wordt. Dit houdt in dat je gebaren moet maken én duidelijk je incantatie moet opzeggen. Mompelen volstaat niet. Het moet voor de andere spelers te zien zijn dat er magie gecast wordt. Dit omdat het IC ook duidelijk zou zijn dat er iets gebeurt, maar dat dit OC niet altijd zichtbaar is. Je mag zelf verzinnen wat voor incantatie je gebruikt. Dit mag in de taal van jouw ras zijn, een verzonnen taal of wat dan ook, zolang je maar duidelijk maakt dat je een spreuk aan het casten bent.

Let er bij je incantatie altijd op dat deze wel de minimale lengte heeft die voor de spreuk is aangegeven. Tevens kun je ook niet je incantatie oneindig lang rekken. (Als een spreuk bijvoorbeeld 10 seconden Laadtijd heeft, kun je dit niet 5 minuten uitspelen zodat je hem op het juiste moment ineens kunt casten.).

Dit is een beetje een gevoelskwestie, maar hou in elk geval aan dat je niet meer dan twee keer de genoemde laadtijd mag 'opladen'.

Cooldown:

Een spreuk casten kost energie en concentratie. Daarom is het voor een magiër ook moeilijk om dezelfde spreuk meerdere malen achter elkaar te casten.

Om dit weer te geven heeft elke spreuk een cooldown. Zodra je een spreuk cast kun je deze vervolgens een bepaalde tijd niet gebruiken omdat hij weer moet 'opladen'. Hoelang dit duurt wordt voor iedere spreuk apart aangegeven in minuten.

Bepaalde erg krachtige magiërs kunnen deze cooldown verminderen of compleet opheffen.

Tijdens het spel kun je de vaardigheid *Eeuwige adem* leren welke de cooldown van een bepaald niveau spreuken opheft. Zie hiervoor de vaardigheden lijst.

Mana:

Zoals gezegd kost het casten van een spreuk energie. Net zoals iemand niet oneindig lang kan blijven rennen of zwaardvechten, kan een magiër niet oneindig veel spreuken casten op een dag.

Om dit weer te geven gebruiken we Mana.

Elke magiër krijgt aan het begin van het spel een aantal manapunten. Bij elke spreuk staat aangegeven hoeveel manapunten het kost om deze spreuk te casten. Je moet zelf bijhouden hoeveel manapunten je hebt uitgegeven. Je mag er niet meer uitgeven dan je dagelijkse rantsoen. Dit werkt hetzelfde als met hitpoints (zie daarvoor Spelregels).

Aan het begin van iedere dag worden je manapunten aangevuld tot je maximum. Normaal gesproken is dit dus bij Tijd-In op vrijdag, 'sochtends op zaterdag, en 's ochtends op zondag.

Naarmate een magiër meer evenementen overleefd, zal hij door het oefenen met magie steeds meer mana krijgen. Na het eerste evenement wat je als magiër overleeft krijg je 1 extra mana, en daarna na elk tweede evenement. Daarnaast kun je ook actief in de leer gaan om meer mana per dag te krijgen.

De paden van magie:

Wanneer je de vaardigheid 'Spreukengebruik: Leerling' koopt, ben je verplicht om ook een zogenaamd 'pad van magie' te kiezen. De drie paden van magie zijn vernoemd naar de drie eerste echte gebruikers van magie. Elk van hen gebruikte magie voor andere doeleinden. Dit verschil is tot op de dag van vandaag nog steeds aanwezig.

Elke magiër kan in principe alle verschillende spreuken leren. Echter kan het wel zo zijn dat volgers van een bepaald pad geliefder zijn in een bepaalde cultuur, stad of bij een specifiek persoon. Andersom kan het ook zijn dat bijvoorbeeld een leermeester geen les wil geven aan de volger van een bepaald pad.

De paden van magie zijn voornamelijk een roleplay aspect. Qua spelregels kan elke magiër elke spreuk die The Balance heeft even makkelijk leren.

Elke magiër die minimaal 'Spreukengebruik: Leerling' heeft, kan door roleplay (minimaal 1 minuut uitspelen) voelen welk pad een andere magiër volgt.

De magiër van wie je het pad wilt achterhalen hoeft hiervoor niet mee te werken, maar je moet op maximaal 1 meter afstand zijn. In de praktijk is het dus voornamelijk met toestemming dat magiërs elkaars pad bekijken.

Gratis spreuken: Elke magier krijgt twee level 0 spreuken gratis.

Uit welke spreuken je kunt kiezen hangt af van het pad dat je volgt. Dit staat bij ieder pad aangegeven.

De verschillende paden van magie zijn:

Het pad van : **Daryna**

Daryna gebruikte magie om haar tegenstanders op een afstand aan te kunnen vallen, om zo zelf veilig te blijven. Magiërs van dit pad richten zich dan ook voornamelijk op spreuken die op afstand schade doen aan hun tegenstanders.

Een aantal voorbeelden van spreuken die typisch bij dit pad horen: Fireball, Iceblast, Flamestrike, Death Ripple, Rip Flesh.

Gratis spreuken: (Kies er twee)

Detect Magic, Create Flame, Create Spark, Chill Object.

Het pad van : **Brogan**

Brogan combineerde zijn vaardigheden als zwaardvechter met zijn magie. Hij gebruikte de magie om zijn pantser en wapen te zegenen, om zo nóg sterker te worden in een gevecht.

Ook spreuken die midden op het slagveld gebruikt kunnen worden om vrienden te snel te kunnen genezen, of in elk geval te voorkomen dat ze sterven, waren dingen die Brogan beheerste.

Zijn volgers zijn vaak ook bekwaam met wapens.

Een aantal voorbeelden van spreuken die typisch bij dit pad horen: Close Wound, Light Heal, Bless Armour, Empower Weapon. Magic Weapon.

Gratis spreuken: (Kies er twee)

Detect Magic, Close Wound, Create Stone, Create Light

Het pad van : **Jayanta**

Jayanta zag een ander gebruik voor magie. Zij gebruikte haar krachten om te genezen. Al snel echter had ze door dat ze ook haar magie kon gebruiken om te voorkomen dan wezens überhaupt gewond raakten. Ook magie waarmee ze aanvallers zonder hen te verwonden kon tegenhouden.

Een aantal voorbeelden van spreuken die typisch bij dit pad horen: Heal, Full Heal, Shield, Entangle, Windblast, Fumble.

Gratis spreuken: (Kies er twee)

Detect Magic, Create Water, Detect Poison, Close Wound

Wanneer je een pad hebt gekozen, mag je tevens level 0 spreuken gebruiken. Dit betekent dus dat zodra je de vaardigheid *Spreuken gebruik: leerling* hebt gekocht je zowel level 0 spreuken, als level 1 spreuken mag leren.

Uitleg over bereik van spreuken:

Ook magie heeft een limiet aan wat het kan. Daarnaast is het OC soms lastig in het spel om op grote afstand dingen duidelijk te maken.

Daarom hebben we een maximum bereik gesteld aan het bereik van spreuken.

Het bereik van spreuken is 10 meter.

Ga hier eerlijk mee om. Als iemand een *Fireball* op je gooit en jij denkt dat hij op 11 meter staat, neem dan gewoon de hit. Aan de andere kant, als je op 15 meter staat van iemand en je cast een *Fireball* op hem, ga dan ook niet zeuren dat hij zijn hit niet neemt.

Locatie: Waar doet een spreuk schade?

Een spreuk doet standaard schade op torso. Bij sommige spreuken staat vermeld dat je na de Call van de spreuk een locatie mag noemen. In dat geval raak je het doelwit op die locatie.

Wanneer bij zo'n spreuk dus geen locatie genoemd wordt, is hij automatisch op torso.

Channeled:

Wanneer dit bij een spreuk staat betekent dat dat je moet blijven incanteren om de spreuk actief te houden. De spreuk eindigt:

- Na de maximum duratie.
- Wanneer de caster stopt met incanteren.
- Wanneer de caster schade krijgt. (subdual of een echte Hit)

Uitleg over onderstaande tabel:

LT (Laadtijd): De tijd in seconden die je minimaal moet uitspelen om de spreuk te casten.

Cd (Cooldown): De tijd in minuten voordat je de spreuk weer kunt gebruiken..

Ma (Mana): Het aantal manapunten dat je moet uitgeven om de spreuk te casten.

K (Kosten): Hier staat aangegeven hoeveel vaardigheidspunten deze spreuk kost bij creatie (en hoeveel tijd het dus kost om deze spreuk te leren tijdens het spel (zie de regels voor karakter creatie). Ons systeem is zo opgezet dat elke magiër alle spreuken kan leren.

Level 0 Spreuken					
Naam:	Effect:	LT	Cd	Ma	K
Create Light	Je creëert een lichtbron gelijk aan fakkel. Dit effect blijft twee minuten actief.	5	5	0	1
Detect magic	Je kunt magie in een voorwerp detecteren. Deze spreuk verteld je enkel of er magie in een voorwerp zit, niet wat het precies doet. Voor gedetailleerde informatie kun je de spreuk <i>Determine magical properties</i> gebruiken.	5	5	0	1
Chill Object	Je kunt een klein voorwerp of kleine hoeveelheid vloeistof koelen. (max 20x20x20cm. of ongeveer 1 liter vloeistof) Je kunt het niet laten bevriezen, maar kunt het wel tot ijskoud maken. Ook kun je er voor kiezen om het iets minder te koelen om bijvoorbeeld een lekker koel glas bier te maken. Dit warmt hierna op normale snelheid op.	5	5	0	1
Create Flame	Je creëert een klein vlammetje uit je vinger. Hiermee kun je geen schade doen, maar wel iemand pijn mee doen. Je kunt er iets mee aansteken zoals een kaars of droog gras, maar een stuk hout laten branden hiermee lukt niet. Je kunt dit vlammetje maximaal 2 minuten actief houden.	5	5	0	1
Create Water	Je creëert een liter drinkbaar water. Het water is zuiver en vrij van ziektekiemen etc. Het is geen heilig of magisch water.	5	5	0	1
Create Stone	Je creëert een steen ter grootte van een tennisbal. Je kunt hem zelf vormgeven (rond, vierkant, etc) maar je kunt er geen gedetailleerde vormen van maken. (dus geen beeldje van een paard.)	5	5	0	1
Animate object	Je laat een klein voorwerp bewegen. Het voorwerp moet binnen 2 meter van je zijn en blijven. Het voorwerp mag maximaal ongeveer 5 kilo wegen. Een SL kan het voor je bewegen, of speel het zelf uit. Dit effect blijft 2 minuten actief.	5	5	0	1
Detect poison	Je ziet of er vergif in iets of iemand aanwezig is. Je krijgt te horen of er gif aanwezig is, en eventueel of er meerdere giften aanwezig zijn. Je krijgt niet te horen welk(e) gif(fen) er zijn, hiervoor is de spreuk <i>determine poison</i> .	5	5	0	1

Close wound	Je stopt het bloeden op 1 locatie. De wond is niet genezen (je krijgt dus <i>geen</i> hitpoint terug), maar het bloeden op die locatie stopt. Als dat de enige locatie was die bloedde stop je hiermee dus ook het doodbloeden van iemand.	5	5	0	1
Create Spark	Je genereert een kleine elektrische schok die je aan iemand kunt geven. Dit doet geen schade (je verliest geen hitpoint), maar het doet zeer alsof iemand je flink hard slaat / knijpt.	5	5	0	1

Level 1 Spreuken					
Naam:	Effect:	LT	Cd	Ma	K
Fireball Mudball Waterball Thunderball (locatie)	Je creëert een elementaire bal en gooit deze naar een tegenstander. De bal doet 1 punt schade op de genoemde locatie.	10	5	1	2
Light heal (locatie)	Je geneest 1 hp bij iemand, op een locatie naar keuze. Je moet hiervoor de persoon aanraken op de locatie die je wenst te genezen.	0	5	1	2
Fumble	Doelwit laat alles uit zijn handen vallen. Dingen die vastgemaakt zijn aan een arm blijven vast zitten. Een schild zal alleen vallen als het enkel in de hand vast zit (doelwit moet zijn hand los laten en arm naar beneden houden, blijf het schild hangen, is hij veilig, valt het, dan moet hij het laten vallen)	10	5	1	2
Entangle	Er groeien wortels over het doelwit heen, deze komen tot maximaal een halve meter hoog, maar hebben een doel nodig om over te groeien (als iemand ligt wordt hij dus niet 'begraven' onder een halve meter wortels). Het kost 30 seconden om de wortels los te maken, of 20 seconden met een scherp voorwerp.	10	5	1	2
Windblast	Je roept een windstoot op. Deze is zo sterk dat je doelwit 5 meter achteruit vliegt en tevens omver geblazen wordt.	10	5	1	2
Holy bolt (locatie)	Je creëert een bal heilige energie en gooit deze naar een tegenstander. Doet 1 punt schade op de genoemde locatie.	10	5	1	2
Comprehend language	Je verstaat de taal van je doelwit en kunt ook in deze taal spreken. Tevens kun je in deze taal lezen en schrijven (onder voorbehoud dat je überhaupt kunt lezen en schrijven in een willekeurige taal). Duurt 30 min.	10	5	1	2
Magic weapon	Door 1 wapen aan te raken maak je het magisch voor 15 minuten. Wanneer iemand met dit wapen slaat mag hij de Call ' <i>Magic</i> ' maken.	10	5	1	2
Force truth	Je kunt de call <i>force truth</i> maken voordat je iemand iets vraagt. Je doelwit moet vervolgens deze vraag naar waarheid beantwoorden.	10	5	1	1

Determine magical properties	Je bepaalt de exacte magische eigenschappen van een voorwerp. Dit moet 5 minuten uitgespeeld worden. Vervolgens krijg je de exacte informatie over de magische eigenschappen van dit voorwerp. Hier dient een SL bij aanwezig te zijn.	300	5	1	1
Mage hand (channeled)	Je houdt een voorwerp of persoon magisch vast. Kleine objecten (max. 5 kg) kun je naar je toe bewegen. Personen houdt je net boven de grond. Deze spreuk eindigt buitenom de normale channeled regels ook wanneer het doelwit schade krijgt. Duurt 15 minuten. Je mag van doel wisselen, maar je kunt maar 1 object / persoon tegelijk beïnvloeden met deze spreuk.	10	5	1	2
Rage	Je doelwit wordt woedend. Het doelwit zal iedereen in zijn nabijheid aanvallen, vriend of vijand! Hij krijgt er tijdelijk 2 hitpoints per locatie bij. Hij voelt geen pijn zolang <i>Rage</i> aanhoudt, hoewel hij normaal schade krijgt. (Je hoeft je hits dus niet uit te spelen, maar wel de effecten van bijvoorbeeld <i>Strike</i> of een <i>Windblast</i>) Tevens is hij immuun voor alle geestbeïnvloedende spreuken. Dit effect blijft 30 seconden. Daarna verliest hij 2 hitpoints per locatie en voelt hij weer normaal pijn. Alle geleden schade blijft wel geldig !	10	5	1	2
Fear	Doelwit wordt 15 seconden doodsbang voor de caster. Hij rent zo snel mogelijk, zo ver mogelijk weg voor de caster. In een situatie waar je niet weg kunt (bijv. een afgesloten ruimte) gaat je doelwit huiverend in een hoekje zitten. Na de 15 seconden blijft hij nog 5 minuten bang voor de caster wat betekent dat hij liever uit de buurt blijft van hem.	10	5	1	2
Confuse	Doelwit staat 1 minuut versuft om zich heen te kijken. Schade eindigt het effect. Een klap in het gezicht (of Subdual damage) is niet voldoende om een <i>Confuse</i> te verbreken. Het doelwit weet wanneer het effect eindigt echter wel gewoon wat er om hem heen gebeurt is.	10	5	1	2
Determine poison	Je controleert een lichaam op giften. Je krijgt te horen of er giften aanwezig zijn. Zo ja dan krijg je ook precies te horen hoeveel en welke.	10	5	1	2
Bless armour	Je zegent iemands pantser waardoor het 1 pantserpunt per locatie er bij krijgt. Dit extra punt is het eerste wat er af gaat wanneer het pantser schade krijgt. Deze zegening blijft permanent actief, maar kan maar 1 keer actief zijn op een pantser. Per keer dat je de spreuk doet kun je maar 1 punt per lichaamsdeel zegenen ook al heeft iemand meerdere lagen pantser aan.	10	5	1	2
Animal speak	Je kunt met dieren communiceren. Je kunt normaal met dieren praten alsof ze jouw taal spreken. Let wel: dieren zien / ervaren dingen anders dan wij en communicatie kan dus alsnog soms lastig zijn! Duurt 30 minuten.	10	5	1	2
Mute	Je doelwit kan 5 minuten niet praten of geluid maken. Dit kan ook iemand in zijn incantatie van een spreuk, of het channelen daarvan, onderbreken.	10	5	1	2

Itch	Je doelwit heeft ondraaglijke jeuk. Gedurende 30 seconden kan het doelwit niets anders dan zichzelf krabben. Wanneer hij wordt aangevallen kan hij zich wel verdedigen.	10	5	1	2
Inspire courage	Het doelwit van de spreuk krijgt voor 15 minuten de vaardigheid 'Moedig' (wordt 15 minuten immuun voor de Call <i>fear</i> .)	10	5	1	1
Summon Soul	Je roept de geest van een overleden persoon op. Gedurende 5 minuten kan de caster communiceren met de geest. SL vereist.	10	5	1	2

Level 2 Spreuken					
Naam:	Effect:	LT	Cd	Ma	K
Iceblast	Je creëert een ball van ijs die je naar een tegenstander gooit. Je doelwit krijgt 2 punten schade op torso. Verder moet hij 5 seconden stil blijven staan. Schade heft dit effect niet op!	20	10	2	3
Flamestrike Stonestrike Windstrike Sparkstrike	Je gooit 2 elementale ballen. Deze raken óf 2 doelwitten voor 1hp schade op torso elk, óf 1 doelwit voor 2 hp schade op torso.	20	10	2	3
Slow	Je doelwit beweegt 15 seconden lang in slow-motion.	20	10	2	3
Empower weapon	Door 1 wapen aan te raken laat je het wapen 1 schade meer doen dan het normaal doet. (een standaard wapen slaat nu dus <i>double</i> voor 15 minuten. Een Two-handed weapon slaat <i>triple</i>). Tevens wordt het wapen magisch en mag je dus bij je Hits de Call 'magic' maken. Deze spreuk kan maar één keer tegelijk op een wapen actief zijn.	20	10	2	3
Heal (Channeled, locatie)	Per 10 seconden channel kun je 1 hp op een locatie genezen. Je mag op deze manier maximaal 3 hp genezen wanneer je deze spreuk cast. Je mag deze 3 punten verdelen over verschillende personen indien gewenst.	C	10	1	3
Rip flesh (locatie)	Doet 1 punt schade op locatie. Daarna kan het doelwit 15 seconden niets doen van extreme pijn. Wordt het doel aangevallen mag hij zich wel verdedigen.	20	10	1	3
Charm Person	Je doelwit ziet je als zijn beste vriend. Niemand heeft door dat je deze spreuk cast, ook het doelwit niet. Ook nadat de spreuk eindigt weet je doel niet dat hij onder invloed van een spreuk was. Effect duurt 15 minuten.	0	10	2	3
Dispell	Wanneer er een spreuk gecast wordt kun jij direct daarna <i>Dispell x</i> roepen, waarbij x de naam van die spreuk is. De genoemde spreuk gaat niet door.	0	10	1	3
Anti-magic	Je bent voor 5 minuten immuun voor magie. Let op: magische genezing werkt dus ook niet! Wel kun je de spreuk altijd opheffen. Je roept <i>no effect</i> wanneer je een	20	10	1	3

	spreuk op je krijgt. Magische wapens doen nog steeds hun schade als normaal.				
Sleep	Je doelwit valt spontaan in slaap en blijft 1 minuut slapen. Hij kan op alle normale manieren wakker gemaakt worden. Het doelwit is niet bewust dat er een spreuk op hem gecast is.	0	10	1	3
Mage armour	Je creëert een onzichtbare barrière om je heen welke schade tegenhoudt. De eerste 5 punten schade die je zou krijgen worden genegeerd. Duurt 15 minuten. Je kunt deze spreuk maar één keer actief hebben.	20	10	1	3
Shield (channeled)	Je maakt een magisch schild om je heen waar niets doorheen kan komen. Dit werkt beide kanten op. Duurt maximaal 15 minuten.	0	30	1	3
Cure ailment	Je geneest 1 ziekte of gif naar keuze op je doelwit. Je moet van te voren benoemen welke ziekte of gif je geneest.	20	10	1	3
Animate body	Je wekt een lichaam tijdelijk tot leven. Hij zal opstaan als ondode. Het lichaam krijgt hitpoints van de SL. De caster kan simpele orders geven aan het lichaam maar geen gesprek voeren. Na 15 minuten valt het lichaam in stof uiteen. SL vereist.	60	30	2	3

Level 3 Spreuken					
Naam:	Effect:	LT	Cd	Ma	K
Lightning bolt (locatie)	Je gooit een bliksemschicht naar iemand, deze doet 3 punten <i>through</i> schade op genoemde locatie.	30	30	3	4
Earthquake	Iedereen binnen 5 meter valt om en moet vervolgens 15 seconden blijven liggen omdat de grond nog trilt.	15	30	3	4
Break bone (locatie)	Zet de genoemde locatie van het doelwit op 0. Mag niet op torso. (pantser beschermd hier dus niet tegen!)	30	30	3	4
Full heal	Je geneest iemand volledig. Ongeacht hoeveel schade die persoon had is hij nu weer volledig genezen. Je geneest enkel de schade die iemand heeft. Eventuele giften/vloeken/ziektes die die persoon heeft blijven gewoon actief.	30	30	2	4
Summon dead	Je wekt een dode tijdelijk tot leven. Hij zal opstaan als ondode. De ondode krijgt hitpoints van de SL. De caster kan communiceren met de ondode. Na 1 uur valt de ondode in stof uiteen. SL vereist.	60	30	3	5
Obey your master	Je doelwit doet alles wat je zegt. Hij zal geen dingen doen die hemzelf of vrienden schade doen, of zelfmoord plegen. Niemand heeft door dat je deze spreuk doet, ook je doelwit niet, ook niet wanneer de spreuk eindigt. Duurt 15 minuten.	0	30	3	5
Shatter:	Wanneer je deze spreuk cast kies je <i>Weapon, Shield of</i>	15	30	3	4

weapon/shield /armour	<i> Armour</i> . Je vernietigd respectievelijk het wapen, schild of pantser van je doelwit.				
Holy Armour	Je krijgt 3 Armour Points per locatie voor 15 minuten. Deze komen bovenop pantser wat je eventueel al draagt. Deze punten gaan het eerste weg wanneer je schade krijgt. Je kunt deze spreuk maar één keer actief hebben.	60	30	3	4
Invisibility	Je wordt volkomen onzichtbaar gedurende 15 minuten. Dit effect stopt wanneer je in contact komt met wezens, schade krijgt of een aanval doet. Let op: je maakt nog steeds geluid.	60	30	3	4

Level 4 Spreuken					
Naam:	Effect:	LT	Cd	Ma	K
Stoneskin	De magiër verandert zijn huid in steen. Je wordt voor 15 minuten immuun voor niet-magische schade.	60	60	4	6
Chain lightning	Je gooit 2 lightning bolts. Je raakt 2 doelwitten. Deze krijgen beide 3 hp <i>through</i> schade op torso.	30	60	4	6
Healing wave	Je geneest iedereen binnen 5 meter, inclusief jezelf, 1 hp op elke locatie.	60	60	3	6
Death ripple	Iedereen binnen 5 meter, behalve jezelf, krijgt 1 hp schade per locatie.	20	60	5	8
Holy nova	Je creëert een schokgolf van heilige energie. Alle levende wezens binnen 10 meter genezen 1 hp op torso.	30	60	4	6
Destroy torso	Je zet het torso van iemand op 0. (pantser beschermd hier dus niet tegen!)	30	60	4	8
Raise dead	Je wekt een dode tot leven. De ondode heeft geen eigen wil meer en zal alles doen wat de caster hem opdraagt. Hitpoints worden door de SL bepaald. De caster kan communiceren met de ondode.	60	60	5	10
Mind control	Je doelwit doet alles wat je zegt. Niemand heeft door dat je deze spreuk doet, ook je doelwit niet, ook niet wanneer de spreuk eindigt. Effect duurt 15 minuten.	0	60	5	10
Reflect	Je kaatst een spreuk die jou zou raken terug naar de bron. In geval van een <i>mass</i> spreuk kaats je alleen het gedeelte dat jou zou raken terug. Werkt alleen op schade spreuken.	0	60	3	10